

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain

Konsep sangat berarti dalam penciptaan karya, konsep penciptaan karya merupakan sebuah penggambaran rancangan busana yang menerapkan ide-ide baru dengan mempertimbangkan tema pergelaran *Tromgine*, *trend Singularity* dengan tema Svarga dan sub tema *Upskill Craft* serta sumber ide Batik Parang Kusumo dengan menyusun unsur-unsur desain dan menerapkan prinsip-prinsip desain untuk menghasilkan suatu desain busana pesta malam yang unik dan menarik.

Desain busana pesta malam yang diciptakan mengacu pada tema pergelaran *Tromgine* yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Karya yang ditampilkan merupakan perwujudan penggunaan teknologi sebagai peran mahasiswa dalam mempopulerkan warisan budaya yang ada di Indonesia dalam penerapan sumber ide busana yaitu *Heritage* Indonesia. *Heritage* merupakan peninggalan masa lalu yang harus diperkenalkan dari generasi ke generasi. *Heritage* meliputi tradisi, bangunan, taman nasional, cerita rakyat dan peninggalan sejarah yang berumur puluhan tahun. Melalui tema ini diharapkan mahasiswa dapat ikut serta dalam mempopulerkan warisan budaya dan alam yang ada di Indonesia. Dalam hal ini penulis menggunakan sumber ide *heritage* Indonesai yaitu batik, jenis batik yang menjadikan penulis sebagai inspirasi atau sumber ide ini ialah Batik Parang Kusumo.

Dalam mencipta desain penulis juga mengacu pada *Trend Forcasting* 2019/2020, dengan tema *Svarga* dan sub tema *Upskill Craft*. Tema *svarga* menggambarkan tentang percampuran budaya yang menyatu menjadi kesatuan yang indah, penggunaan tabrak corak, etnik, dan kriya tercampur di dalam satu koleksi dengan tetap memperhatikan keseimbangan satu dengan yang

lainnya sehingga membaur menjadi satu karya seni. Dalam hal ini penulis memadukan bahan motif batik pada *cape*, dan motif yang tercipta dari pembuatan *patch work* pada rok yang sama-sama terdapat unsur garis diagonal sehingga tercipta prinsip keselarasan di dalamnya. Sub tema *Upskill Craft* merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi seni kontemporer. Subtema ini lebih berkesan *indigenous* (asli), *down to earth* (membumi), *soft* (lembut) dan *eclectic* (memadukan berbagai gaya). Teknik kriya dan tenun banyak dipakai untuk lebih memberi kesan membumi. Dalam hal ini penulis menggunakan bahan tenun pada pembuatan busana yang diterapkan pada rok, manset dan krah pada lengan, serta penulis menggunakan detail hiasan tali sengkeli yang dilekatkan menggunakan teknik soom sembunyi sebagai perwujudan dari hasil kriya yang berkelas, warna yang digunakan pada busana pesta malam ini adalah warna soft dan membumi yaitu warna cream, biru dan coklat yang terdapat pada palet warna sub tema ini.

Batik Parang Kusumo, berasal dari kata kusumo yang artinya kembang. Motif ini mengandung makna hidup harus dilandasi oleh perjuangan untuk mencari keharuman lahir dan batin. Bagi orang Jawa keharuman yang dimaksud adalah keharuman pribadinya tanpa meninggalkan norma-norma yang berlaku dan sopan santun agar dapat terhindar dari bencana lahir dan batin. Parang berasal dari kata karang atau batu karang. Perengan menggambarkan sebuah garis menurun dari tinggi ke rendah secara diagonal serta memiliki kemiringan 45 derajat. Pola dasarnya adalah lilitan leter S. Motif batik parang kusumo terdiri dari unsur motif api dan motif mlinjon. Motif-motifnya tersusun menurut garis diagonal, motif api atau motif parang posisinya bertolak belakang dengan motif mlinjon yang berbentuk segiempat belah ketupat. Di tengah-tengah motif api terdapat dua motif bunga kecil yang bertajuk 3 dan saling bertolak belakang. Sumber ide Batik Parang Kusumo ini penulis terapkan pada desain busana pesta malam yaitu penggunaan bahan motif batik yang menyerupai motif Batik Parang Kusumo, karena pada dasarnya motif ini hanya boleh dikenakan oleh keluarga keraton saja. Siluet

cape dan desain patch work pada rok terinspirasi dari parang atau pereng yang berebentuk diagonal dengan kemiringan 45°. Penggunaan detail hiasan sengkeli berbentuk bunga terinspirasi dari motif bunga yang terdapat pada Batik Parang Kusumo. Dengan penggunaan inspirasi Batik Parang Kusumo ini penulis mengharapkan seseorang yang memakai busana ini memiliki perjuangan untuk mencari keharuman lahir dan batin.

Dalam pergelaran ini busana pesta yang dibuat penulis menggambarkan sosok seorang wanita yang bersifat *feminine, simple elegant*, menggunakan siluet T dengan *style* busana yang terdiri dari rok suai panjang, blus dengan lengan bisop dan krah *shanghai*, dan menggambarkan sosok seorang wanita yang cerdas karena berani dalam memadu padankan sifat seorang wanita dengan sifat busana yang beraneka ragam tersebut. Busana pesta malam ini ditujukan kepada wanita dewasa berusia 25-40 tahun dengan postur tubuh tinggi kurus dan warna kulit sawo matang yang digunakan pada kesempatan pesta resmi malam hari.

Unsur-unsur busana pada busana pesta ini diawali dengan membuat busana dengan penggunaan unsur garis diagonal pada desain patch work yang memberi kesan dinamis dan lincah. Sedangkan penerapan prinsip desain ialah keseimbangan pada busana yaitu keseimbangan simetris yaitu keseimbangan antara warna, bentuk, garis serta jarak bagian-bagian yang sama besar. Busana yang indah perlu adanya irama yaitu pergerakan dari unsur satu ke unsur yang lain yang dapat mengalihkan pandangan dari mata ke bagian yang lain dan menimbulkan perasaan yang menyenangkan. Irama yang terdapat dalam busana pesta malam ini yaitu penyusunan tekstur kain yang berbeda-beda. *Center of Interest* busana pesta malam ini pada bagian cape yang dihiasi tali sengkeli berbentuk bunga dan pada rok yang menggunakan teknik *patch work* yang dapat menjadi *Center of Interest*.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa konsep penciptaan desain karya busana pesta malam dengan sumber ide Batik Parang Kusumo adalah desain busana yang *feminin, simpel, look* yang menarik dengan siluet T, hiasan yang indah dengan tali sengkeli dan penggunaan teknik *patch work*. Untuk

memeroleh hasil desain yang demikian penulis mengawali dengan mengkaji tema *Tromgine, trend forecasting 2019/2020 Singularity* dengan tema *Svarga* dan subtema *Upskill Craft*, mengkaji sumber ide dan menyusun unsur-unsur desain dengan menerapkan prinsip-prinsip desain.

B. Konsep Pembuatan Busana

Dalam pergelaran busana pesta malam dibuat konsep pembuatan busana pesta dengan sumber ide Batik Parang Kusumo perlu memperlihatkan beberapa tahap antara lain:

1. Konsep Pembuatan Pola

Konsep pembuatan pola ini dimulai dengan membuat pola, menentukan bahan busana, teknologi busana dan hiasan busana. Proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Batik Parang Kusumo di tampilkan dalam pergelaran *Tromgine*. Sistem pembuatan pola disesuaikan dengan desain busana yang akan dibuat. Ketelitian dan kecermatan pada saat proses membuat pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari pembuatan pola busana. Pola busana pesta malam yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini menggunakan menggunakan pola kontruksi So'en skala 1:4 dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat.

2. Konsep Pemilihan Bahan

Setelah pembuatan pola yaitu memilih bahan busana sesuai dengan tema *Tromgine*. Bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini yaitu taffeta, tenun polos, lurik motif Udan Liris, batik cap, *Roberto Cavalli*, dan *Woolpeach*. Alasan menggunakan bahan tersebut adalah sesuai dengan karakter desain busana yang dibuat dan sesuai trend serta sumber ide yang diambil. Bahan *Roberto Cavalli* tersebut akan memberi kesan elegan dan anggun. Untuk bahan tafetta akan memberi kesan kaku dan tegas namun tetap elegan karena teksturnya yang berkilau. Sedang bahan lurik dan batik memberi kesan membumi serta memberi

kesan penggunaan kriya yang berkelas. Bahan *woolpeach* memberi kesan ringan karena digunakan pada bagian wiru rok. Bahan tafetta penyusun terapkan pada badan muka dan belakang blus, serta lengan blus. Bahan *Roberto Cavalli* dan batik cap penyusun terapkan pada cape. Bahan tenun dan lurik penyusun terapkan pada rok suai serta krah dan manset lengan pada blus.

3. Konsep Teknologi Pembuatan Busana

Dalam konsep pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Batik Parang Kusumo yang ditampilkan dalam pertunjukan busana *Trombine*. Penyusun menggunakan teknologi busana dengan kualitas jahitan adi busana dan tailoring.

a) Kualitas jahitan adi busana

Kualitas jahitan adi busana adalah jahitan yang 85% dikerjakan dengan tangan lalu 25% dikerjakan dengan mesin. Kualitas jahitan ini penulis terapkan pada hiasan tali sengkeli yang dilekatkan dengan soom sembunyi.

b) Kualitas jahitan tailoring

Kualitas jahitan tailoring adalah busana yang dijahit dengan jahitan yang halus dan kuat, dibuat dari bahan yang berkualitas baik, seperti wol atau sejenisnya. Pada proses pembuatannya memperhatikan kehalusan, kerapian, kekuatan jahitan, dengan menggunakan lapisan serta banyak menggunakan ketrampilan tangan. Kualitas jahitan tailoring ini diterapkan pada rok dan blus. Pada rok penulis menerapkan kualitas tailoring pada bagian kampuh yang dirompok, pada bagian blus penulis menerapkan kualitas tailoring yang diterapkan pada seluruh bagian yang diberi pelapis.

c) Teknologi Penyambungan (kampuh)

Teknologi penyambungan atau kampuh yang digunakan penulis ialah kampuh buka dengan lebar 2,5 cm yang tepinya diselesaikan menggunakan rompok. Alasan penulis menggunakan rompok ialah karena bahan utama tebal dan mudah bertiras. Pada bagian furing rok,

menggunakan kampuh buka yang tepinya diselesaikan dengan menjahit kecil, karena teksturnya yang tipis. Pada bagian blus dan cape menggunakan kampuh buka dan tepinya tidak diberi penyelesaian karena kampuh tidak terlihat dan terdapat di dalam sehingga tidak akan bertiras meskipun tidak diberi penyelesaian tepi.

d) Teknologi *Interfacing*

Penulis menggunakan interfacing berupa trico, M33, dan mori gula. Trico digunakan pada bahan utama bagian badan blus, bahan utama cape, dan bahan utama rok. M33 digunakan pada krah dan manset pada blus. Mori gula digunakan pada bagian lengan blus agar kaku dan membentuk lengan bishop sesuai dengan desain yang telah dibuat.

e) Teknologi *lining*

Teknologi *lining* yang digunakan pada pembuatan busana pesta malam ini ialah pemasangan lining dengan teknik lepas. Namun pada bagian kelim bawah blus disoom lekat dengan kelim bawah bagian utama agar hasil look dari blus terlihat flat dan rapi serta tidak menggelembung saat dikenakan.

f) Teknologi Pengepressan

Teknologi pengepressan pada busana pesta malam ini dilakukan sebelum memotong, selama proses menjahit, dan setelah pakaian selesai dijahit.

4. Konsep menghias busana

Setelah pembuatan busana selesai agar busana terlihat sempurna dan menjadikan busana sesuai yang diharapkan perlu hiasan pada busana sesuai konsep dan penciptaan desain. Pembuatan hiasan pada busana pesta malam dengan sumber ide Batik Parang Kusumo menggunakan jenis hiasan dari kain dengan menyusun tali sengkeli berbentuk bunga yang dilekatkan pada bagian tepi *cape*. Detail hiasan yang dibuat menggunakan tali sengkeli akan menimbulkan kesan penggunaan kriya yang berkelas sehingga sesuai dengan subtema *Upskill Craft*.

C. Konsep Pergelaran Busana

Dalam pergelaran busana Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion 2019 dengan tema “*Tromgine*” ini diselenggarakan secara *in door*. Konsep *in door* ini dipilih karena waktu penyelenggaraan yang dilakukan pada malam hari sehingga membuat seluruh pihak yang terlibat merasa nyaman. Konsep penataan panggung menggunakan bentuk T dan penataan lampu ditempatkan pada empat titik yaitu di depan, di samping kiri, di samping kanan, dan bagian atas untuk lampu sorot. Untuk *style* panggung menggunakan melamin dengan warna putih agar kelihatan bersih, rapi, mewah. Bentuk layout yaitu huruf T yang merupakan lambang awalan kata *TROMGINE* “*The Role of Millenial Generation in Natural/Nature Environment*”. Gapura candi pada kiri dan kanan melambangkan warisan masyarakat indonesia sedangkan maskot utama yaitu robot wanita melambangkan gerakan milenial serta gambaran masa depan di mana robot memakai kaca mata mengidentifikasikan bahwa pemikiran generasi milenial yang selalu maju kedepan tanpa melupakan *heritage* yang dituangkan lewat perkembangan dan kemajuan dunia.

Untuk menampilkan busana yang telah dibuat maka dibutuhkan koreografi. Koreografi ini bertujuan untuk mengatur tampilnya model diatas panggung agar gerakan dari model terlihat lebih rapi, teratur dan menarik. Koreografi dengan berjalan ke depan panggung tengah, kanan dan kiri agar penonton yang duduk di depan, kanan maupun kiri stage dapat melihat busana yang ditampilkan dari bagian depan samping dan belakang.

Tata musik menggunakan musik bernuansa romantik untuk mencocokkan antara busana yang digelar dengan suasana jaman sekarang. *Lighting* dan tata musik digunakan untuk menyorot dan mengiringi busana-busana yang ditampilkan sehingga akan memperindah jalannya acara.

Proses penyelenggaraan dimulai dari menentukan tema, menentukan waktu dan tempat, menentukan dana anggaran, pembuatan *pamflet*, *booklet*,

dan tiket. Sebelum acara dimulai seluruh panitia harus memastikan semua aspek sudah siap agar acara berjalan lancar.

Acara ini dapat berlangsung dengan program sponsor bersama yaitu panitia penyelenggara bekerja sama dengan lebih dari satu sponsor ditambah dengan iuran dari semua mahasiswa.